



Títol de Grau en Ensenyaments Artístics Superiors

GUIA DOCENT

Direcció d'art per a videojocs 20XX-XX

Especialitat: Tots

Curs 20XX/20XX

→ 1. Dades d'identificació → 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació → 3. Coneixements recomanats → 4. Competències de l'assignatura → 5. Resultats d'aprenentatge → 6. Continguts → 7. Volum de treball/ Metodologia → 8. Recursos → 9. Avaluació → 10. Bibliografia

→ 1. Dades d'identificació

DADES DE L'ASSIGNATURA

Centre	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Títol	Tots		
Departament	Disseny Gràfic		
Mail del departament	@easdvalencia.com		
Assignatura	Direcció d'art per a videojocs		
Web	easdvalencia.com		
Horari			
Lloc on s'imparteix	Velluters	Hores setmanals	4
Codi		Crèdits ECTS	6
Cicle		Curs	4rt
Durada	Semestral	Idioma	Valencià
Tipus de formació	Optativa	Tipus d'assignatura	40% presencial 60% autònom

DADES DEL PROFESSORAT

Docent/s responsable/s	Neus Cerdà Rico
Correu electrònic	ncerda@easdvalencia.com
Horari tutories	
Lloc de tutories	Departament de gràfic



→ 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

El videojoc és un dels **mitjans culturals** més rellevants i complexes de l'actualitat, en el qual convergeixen de manera interdisciplinària elements com imatge, espais, so, interactivitat, narrativa i tecnologia.

L'assignatura pretén abordar l'estudi i la pràctica de la direcció artística aplicada a videojocs, entesa com una **eina de pensament visual i presa de decisions estètiques coherents** amb una atmosfera, una narrativa i un univers concret.

A través de l'anàlisi crítica de videojocs com a referents culturals i el desenvolupament de projectes individuals i/o grupals, l'estudiantat prendrà decisions visuals fonamentades, generarà propostes gràfiques conceptuals coherents amb un sistema visual definit, les documentarà mitjançant una Bíblia d'art i treballarà de manera interdisciplinària en contextos que simulen dinàmiques professionals reals de la indústria creativa.

→ 3. Conixements previs recomanats

Per a un bon aprofitament de l'assignatura, es recomana que l'alumnat haja cursat les assignatures de Dibuix i tècniques gràfiques (1er curs), Sistemes de representació (1er curs) i Disseny bàsic (1er curs), així com les assignatures projectuals de l'especialitat corresponent.

→ 4. Competències de l'assignatura

Presentem a continuació les competències que s'han d'assolir gràcies a l'assignatura de **Direcció d'art per a videojocs**.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

CT1	Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora
CT2	Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament
CT3	Solucionar problemes i prendre decisions que responguen als objectius del treball que es realitza
CT4	Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació

COMPETÈNCIES GENERALS

CG2	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació
CG3	Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica
CG5	Actuar com a mediadors/ores entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç



CG11	Comunicar idees i projectes a la clientela, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg
------	--

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE3	Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic

→ 5. Resultats d'aprenentatge

RESULTATS D'APRENTATGE	COMPETÈNCIES RELACIONADES
R1 - Analitzar de manera crítica la direcció d'art de videojocs rellevants, identificant les seues decisions estètiques, funcionals i narratives, i argumentant la seua influència en l'experiència interactiva jugable.	CT2, CG3, CG5
R2 - Definir el concepte i la intenció narrativa d'un projecte de videojoc, traduint dits plantejaments en decisions coherents d'atmosfera, il·luminació i tractament cromàtic que reforcen la seua identitat visual.	CT1, CT3, CG3
R3 - Definir i estructurar un univers visual coherent per a un projecte de videojoc, integrant personatges, vestimentes, entorns, objectes i interfícies sota un sistema estètic unificat.	CT1, CT3, CT4, CG3,
R4 - Utilitzar el concept art com a eina d'exploració i comunicació visual per tal de desenvolupar i justificar inicials de personatges, espais i altres elements interactius.	CT1, CT3, CT4, CG2, CG3, CE3
R5 - Documentar i comunicar professionalment les decisions de direcció d'art, elaborant una biblia d'art i col·laborant de manera eficaç en un projecte interdisciplinar.	CG5, CG11,



→ 6. Continguts

Unitat 1. El videojoc com a mitjà cultural contemporani

El videojoc com a mitjà visual, narratiu i interactiu.
Evolució històrica del llenguatge gràfic dels videojocs.
Models industrials i decisions visuals: AAA vs. *indie*.

Unitat 2. Direcció d'art en videojocs

Rol de la director/a artística dins la indústria del videojoc.
Relació entre concepte, narrativa i decisions visuals.
Definició d'atmosfera i to emocional. Il·luminació i cromatisme com a recurs narratiu i mecànic.
Documentació visual, Bíblia d'art.

Unitat 3. El concept art com a eina de pensament visual

Desenvolupament conceptual de personatges
Desenvolupament conceptual de vestimenta
Desenvolupament conceptual d'entorns i espais
Desenvolupament conceptual de props i objectes

Unitat 4. Identitat gràfica del videojoc

Tipografia, logotip i sistema gràfic
Sistema de menús
Integració de la UI (*user interface*) i el HUD (*Head-up display*) dins l'univers visual

Unitat 5. Anàlisi de direcció artística de videojocs

Estudi analític de direccions artístiques destacades
Identificació de referents visuals i estètics
Relació entre estil visual i mecàniques de joc

→ 7. Volum de treball / Metodologia

7.1 Activitats de treball presencial



ACTIVITATS	Metodologia d'ensenyament-aprenentatge	Relació amb els resultats d'aprenentatge	Volum de treball (en nº hores o ECTS)
<i>Classe presencial</i>	Exposició de continguts per part de la professora/professor o en seminaris, anàlisis de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements a l'aula.		20h
<i>Classes pràctiques</i>	Sessions de treball en grups supervisades. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/ representacions/audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumnat.		30h
<i>Tutoria</i>	Atenció personalitzada i en petits grups. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per una tutora/or amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc.		15h
<i>Avaluació</i>	Conjunt de proves (orals i/o escrites) emprades en l'avaluació inicial o formativa de l'alumnat.		5h
SUBTOTAL			60
7.2 Activitats de treball autònom			
<i>Treball autònom</i>	<i>Estudi de l'alumnat: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per exposar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de petit grup.</i>		70h
<i>Estudi pràctic</i>	<i>Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de petit grup.</i>		20h
<i>Activitats complementàries</i>	<i>Preparació i assistència a activitats complementàries com ara tallers, congressos, conferències,...</i>		
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

- Pissarra
- Pantalla o TV per a projecció
- Connexió a internet
- Accés als ordinadors de l'aula
- Biblioteca



→ 9. Avaluació

9.1 Convocatòria ordinària

9.1.1 Alumnat amb avaluació continua

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
Treballs pràctics. Són el 100% de la qualificació total. Es planteja la realització d'un Projecte individual consistent en el desenvolupament de la direcció d'art d'un videojoc fictici que incloga: -concepte i referències -definició de l'estil, to i atmosfera -concept art bàsic: personatge/s, vestimenta i accessoris, props, entorns -disseny conceptual d'interfície i elements gràfics Es contempla la possibilitat de, segons els perfils de l'estudiantat matriculat, compatibilitzar aquest projecte amb un projecte grupal que permeta treballar la direcció d'art en un context interdisciplinari, simulant dinàmiques professionals del sector. La seua implementació dependrà de la composició del grup i es plantejarà com a complement al projecte individual. Per a sumar la nota final, cadascun dels treballs serà valorat amb percentatges diferents segons el criteri docent. Cada treball es qualificarà de 0 a 10. Considerarem que l'assignatura ha estat superada quan la nota final siga igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs. Els treballs presentats fora de termini seran qualificats amb una nota màxima de 5. Per a avaluar els treballs farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia. També s'indicaran els percentatges atorgats a cadascun d'ells. Aquest instrument d'avaluació serà explicat als i les estudiants.	R1, R2, R3, R4, R5

9.1.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació continua (+20% faltes d'assistència)

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
Treballs pràctics. Són el 60% de la qualificació total. Prova teòrica/pràctica. És el 40% de la qualificació total. Cada treball, a més a més de l'examen, es qualificarà de 0 a 10. Es considera que l'assignatura està superada si la nota final és igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs i en l'examen. Per a avaluar tant els treballs com l'examen, farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia.	R1, R2, R3, R4, R5



9.2 Convocatòria extraordinària	
9.2.1 Alumnat amb avaluació continua	
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
Treballs pràctics. Són el 100% de la qualificació total. Es planteja la realització d'un Projecte individual consistent en el desenvolupament de la direcció d'art d'un videojoc fictici que incloga: -concepte i referències -definició de l'estil, to i atmosfera -concept art bàsic: personatge/s, vestimenta i accessoris, props, entorns -disseny conceptual d'interfície i elements gràfics Es contempla la possibilitat de, segons els perfils de l'estudiantat matriculat, compatibilitzar aquest projecte amb un projecte grupal que permeti treballar la direcció d'art en un context interdisciplinari, simulant dinàmiques professionals del sector. La seua implementació dependrà de la composició del grup i es plantejarà com a complement al projecte individual. Per a sumar la nota final, cadascun dels treballs serà valorat amb percentatges diferents segons el criteri docent. Cada treball es qualificarà de 0 a 10. Considerarem que l'assignatura ha estat superada quan la nota final siga igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs. Els treballs presentats fora de termini seran qualificats amb una nota màxima de 5. Per a avaluar els treballs farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia. També s'indicaran els percentatges atorgats a cadascun d'ells. Aquest instrument d'avaluació serà explicat als i les estudiants.	R1, R2, R3, R4, R5
9.2.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua (+20% faltes d'assistència)	
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
Treballs pràctics. Són el 60% de la qualificació total. Prova teòrica/pràctica. És el 40% de la qualificació total. Cada treball, a més a més de l'examen, es qualificarà de 0 a 10. Es considera que l'assignatura està superada si la nota final és igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs i en l'examen. Per a avaluar tant els treballs com l'examen, farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia.	R1, R2, R3, R4, R5



→ 10. Bibliografia

Altozano, J. (2017). *El videojuego a través de David Cage*. Sevilla: Héroes de papel.

Block, B. (2007). *Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales*. Ediciones Omega.

Clarke, A. i Mitchel, G. (2007) *Videogames and art*. Intellect.

Herández, E. L. (2021) Concepción de la imagen y la estética en videojuegos desde el diseño gráfico y el arte digital. En R. I. Castro, H. Karina Landeros Lorenzana, & C. Lizette Hurtado Espinosa (Eds.), *El diseño gráfico como agente de cambio discursivo* (pp. 116–139). Universidad Autónoma de Tamaulipas / Universidad Autónoma de Baja California / Universidad de Guadalajara.

Sánchez, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea* (Tesi doctoral, Universidad Complutense de Madrid).

Thompson, J., Berbank-Green, B., & Cusworth, N. (2008). *Videojuegos. Manual para diseñadores gráficos*. Editorial Gustavo Gili.

Bibliografia complementària:

Arkane Studios. (2022). *The Art of Deathloop*. Bethesda Softworks.

Cabeza Mogollo, E., Ureña, F., & Campos, J. (2025). *The Art of Blasphemous: Complete Edition*. Game Press.

GTM. (2024). *Sea of Stars. El arte conceptual de Bryce Kho*. GTM.

Kojima Productions. (2019). *El arte de Death Stranding*. Norma Editorial.

MDHR Studio. (2020). *Art of Cuphead: The Delicious Last Course*. Dark Horse Books.